Animais da floresta encantada

~CD ROM~

"Baseado na série de Best-Sellers de Colin Dann"



BBC MULTIMEDIA

SFX

BBC ANIMAIS DA FLORESTA ENCANTADA

Requesitos Mínimos de Sistema

O CD-ROM BBC "Animais da Floresta Encantada" necessita de um sistema com os seguintes requisitos mínimos para ser instalado correctamente:

- PC Multimedia 486 com processador de 50 Mhz e 8 MB de RAM
- Drive CD-ROM de duas velocidades
- Adaptador de vídeo de 16 bit (64 milhões) com uma definição de ecrã 640 x 480
- Placa SoundBlaster 16 bit (ou 100% compatível)
- Respectivas colunas de som ou auscultadores
- Rato ou outro dispositivo semelhante
- Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95

O BBC AFE exige também o Quicktime para Windows versão 2.1.2. Se dispõe de uma versão anterior do Quicktime para Windows, instale a versão 2.1.2 do CD-ROM BBC AFE quando solicitado para tal. (veja abaixo para mais detalhes)

Instruções de Instalação

1) Certifique-se que o Microsoft Windows 3.1, 3.11 ou Windows 95 não está a executar qualquer outra aplicação
2) Insira o CD-ROM BBC AFE na drive de CD-ROM.
3) Utilizadores Windows 3.1 ou 3.11:

   No Program Manager, escolha **File** e de seguida seleccione **Run** do menu.

   Utilizadores Windows 95:

   Do desktop do Windows 95, escolha **Start** e de seguida **Run**.
4) Escreva **D:\Instalar.exe** na linha de comando e seleccione de seguida **OK**. Se a sua drive de CD-ROM não é a drive D, substitua-a pela letra correcta.
5) Para instalar o BBC AFE, siga as instruções à medida que forem aparecendo. Se tiver dúvidas ao longo da instalação, seleccione as opções que aparecerem por defeito.

Nota: Quicktime para Windows

Se não dispõe da versão necessária do Quicktime para Windows instalada no seu sistema, deve instalar o software do Quicktime que vem incluído no CD-ROM do BBC AFE . Em caso de dúvida, deve optar por instalar o Quicktime e quando solicitado deve escolher rodar o *Sample Movie* para certificar que o software do vídeo foi instalado correctamente.

Quando o *Sample Movie* terminar, termine o Quicktime Player seleccionando **File** e de seguida **Exit**. Tal permitirá continuar a instalação do BBC AFE.

6) Assim que terminar a instalação do BBC AFE, termine a sessão de Windows e reinicie o computador, quando solicitado. Deve começar o BBC AFE seleccionando duas vezes no icon do BBC AFE ou na lista de programas.
7) Para executar o BBC AFE, certifique-se que o CD-ROM se encontra na respectiva drive de CD-ROM.

Problemas na Instalação

Se por algum motivo ocorreram erros durante a instalação, tenha em conta o seguinte:

1) Certifique-se que dispõe de espaço suficiente em disco. Embora os ficheiros do BBC AFE necessitem de, aproximadamente, 10 Megabytes (MB) de espaço em disco, o processo de instalação pode necessitar até 20MB de disco em alguns casos.
2) Feche todas as aplicações que estejam abertas antes de executar o Setup do BBC AFE. Ao pressionar **Control+Esc** no Windows 3.1 ou 3.11 ou **Alt+Tab** no Windows 95 ser-lhe-ão mostradas quais as aplicações que estão a ser executadas.
3) Ponha fim a qualquer verificação de vírus que esteja instalada. Consulte a documentação que veio incluída com o software do seu programa anti-virus para mais informações sobre a sua desinstalação.

Deve então reiniciar o seu computador e tentarinstalar o BBC AFE novamente.

Desinstalar

O CD-ROM BBC AFE dispõe de um opção para Desinstalar que se deve usar quando se quiser remover o software do seu computador. Se desejar remover o BBC AFE, ao seleccionar o ícon "Remover Os Animais da Floresta Encantada", o seu software será removido com segurança do sistema. Para executar o BBC AFE novamente, ter-se-á que fazer uma nova instalação.

Resolução do Ecrã

Este software está concebido para ser visualisado num ecrã a 640x480 pixels. Se necessário, a resolução de ecrã do seu sistema pode ser alterada no próprio Windows ou no driver de vídeo que foi fornecido juntamente com o seu sistema. Antes de modificar qualquer configuração de vídeo, consulte a respectiva documentação.

Definição de Cor

Para poder disfrutar de um melhor rendimento deste software, deve configurar o seu sistema para 16 bit (cores 64 milhões).

Para alterar a configuração:

Os utilizadores do Windows 3.1 e 3.11 devem executar o Windows Setup no Main para identificar o driver de configuração correspondente, e modificá-lo caso necessário. Por favor tome nota do driver actual antes de fazer as alterações.

Os utilizadores do Windows 95 devem escolher Settings do menu Start no desktop doWindows 95 e de seguida escolher Control Panel. Seleccione a seguir duas vezes no icon do Display e de seguida escolher Settings. A definição de cor pode ser feita utilizando a palette de cores.

De seguida ser-lhe-á perguntado se deseja reiniciar o seu computador para que as alterações surtam efeito.

AVISO: Não tente instalar um driver que não seja suportado pelo seu adaptador de vídeo ou o seu sistema pode deixar de funcionar correctamente. Em caso de dúvida, consulte a documentação que foi fornecida juntamente com o seu hardware assim como a documentação do Windows.

Se detectar problemas após as alterações, proceda do seguinte modo:

Utilizadores do Windows 3.1 e 3.11:

Reinicie o computador, e utilizando a prompt de DOS altere a drive corrente para drive onde a sua directoria de Windows está localizada, por exemplo, se a sua directoria do Windows está na drive C drive, escreva C:\e pressione Enter. De seguida escreva cd \windows pressionando novamente Enter. (Se a sua directoria do Windows não se chama 'windows' deve aqui então substituir pelo nome correcto). Finalmente, escreva setup e pressione Enter novamente. O programa de Setup permitir-lhe-á reinstalar o driver correcto.

Utilizadores do Windows 95:

Inicie o Windows 95 em Safe Mode pressionado a tecla F8 enquanto o Windows 95 está a iniciar. Escolhendo a opção Safe Mode do menu permitir-lhe-á alterar o driver para o driver correcto como descrito anteriormente.

Playback de Audio

O BBC AFE inclui efeitos de som ambiente que podem causar um funcionamento irregular um computadores mais lentos. O Setup irá automaticamente desligar estes efeitos em casos de computadores mais lentos, e ligá-los no caso de computadores mais rápidos. Esta escolha pode ser feita no Ecrã do Mocho.

Se verificar problemas de playback de audio, é recomendado que se certifique que os sons ambiente estão desligados.

Playback de Video

O BBC AFE utiliza o Quicktime para Windows versão 2.1.2. Se não conseguir visualizar vídeo do seu CD-ROM, verifique o seguinte:

- Reiniciou o seu computador após a instalação ou após as alterações feitas ao driver?
- Se decidir não instalar o Quicktime for Windows 2.1.2 incluído no CD-ROM, certifique-se a versão 2.1.2 já se encontra instalada. Caso contrário, instale o Quicktime para Windows do CD-ROM BBC AFE, reinicie o seu computador e tente correr o BBC AFE novamente.

  Nota: Para instalar a versão correcta do Quicktime, execute \QTINSTAL.EXE da directoria \QTW do CD-ROM. Por exemplo. D:\QTW\QTINSTAL.EXE
- Certifique-se sempre que está a utilizar os drivers mais recentes fornecidos para o seu hardware.
- Se o playback de video não está a funcionar correctamente, consulte o ficheiro Read Me instalado com o software do Quicktime (uma cópia deste ficheiro encontra-se na directoria \QTW do CD-ROM BBC AFE).

Actualizar os Drivers

Para obter o melhor rendimento deste software, Certifique-se sempre que está a utilizar os drivers mais recentes fornecidos para o seu hardware. Os drivers podem ser obtidos numa disquete ou fazendo uma procura dos drivers via Internet.

Suporte Técnico

Se detectar algum problema após a instalação, certifique-se que o seu sistema e configurações suportam ou excedem o mínimo requerido acima descrito e consulte a documentação de sistema e do Windows.

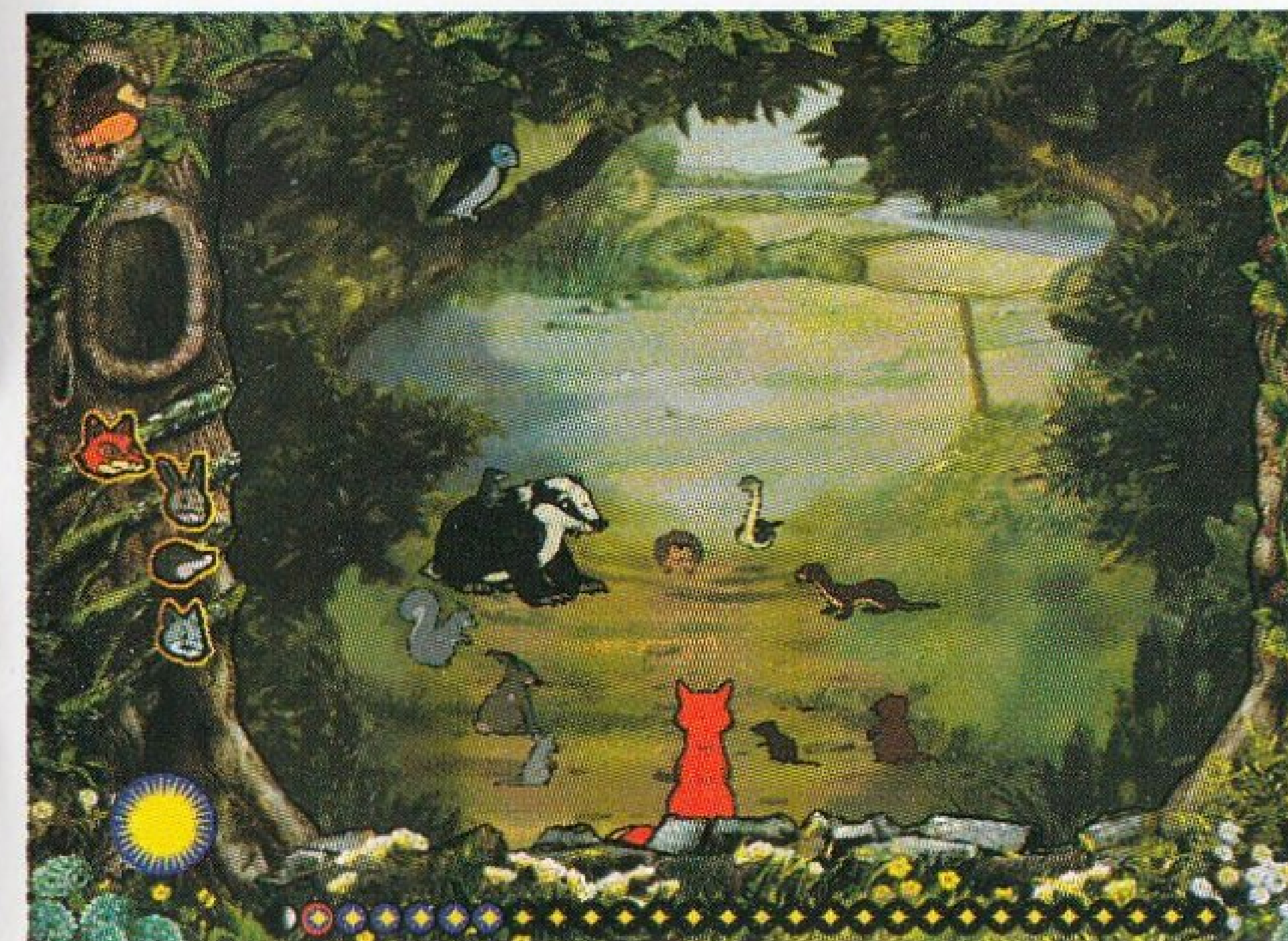
Após ter verificado o sistema, tente instalar o BBC AFE novamente e tome nota de todas as mensagens de erro que lhe aparecerem durante o processo de instalação.

Se algum problema persistir, contacte a SFX linha de apoio ao consumidor através do número 4416082 da rede de Lisboa.

Se decidir contactar, esteja pronto para receber e anotar todas as instruções, tendo igualmente consigo uma lista detalhada de todos os erros que ocorrem. Será igulamente uma ajuda valiosa se disposer de informação detalhada sobre a configuração do seu PC.

OS ANIMAIS DA FLORESTA ENCANTADA - GUIA DO UTILIZADOR

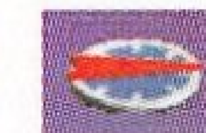
Acompanhe os seus personagens favoritos dos Animais da Floresta Encantada nesta grande aventura. Os animais são forçados a deixar a Floresta Encantada e porem-se em marcha em direcção à sua casa nova, o Parque dos Veados Brancos. O jogador tem que os ajudar nesta jornada difícil ao escolher qual o caminho a seguir pelos animais. Ao longo do caminho há desafios para resolver, adivinhas para responder, e jogos para jogar.



O Mocho e a Raposa explicam tudo o que há a fazer. A primeira tarefa é reunir todos os animais para que eles façam o Juramento de Protecção Mútua e partirem todos juntos da Floresta Encantada. Ao longo da viagem até o Parque dos Veados Brancos, eles vão encontrando outros animais. Esses animais dar-lhe-ão ajuda e conselhos, mas podem querer algo em troca. Tal pode ser algo que o jogador já possua, ou a resposta a uma adivinha cuja resposta se encontra nos filmes sobre a vida selvagem.

Se se prestar atenção, o jogador deverá poder guiar com segurança todos até à sua nova casa.

Conhecer o Jogo



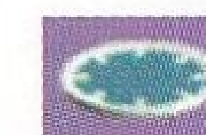
Use o cursor em forma de disco para se movimentar. O cursor indica quais os caminhos disponíveis. Ao escolher um caminho, os animais seguirão na direcção escolhida.



Quando o cursor se parecer como uma lupa, significa que há algo a que se deve prestar atenção. Seleccione o objecto e vê-lo-á em zoom. Se for um vídeo, será rodado. Tome atenção e ouça bem!



Quando o cursor se parecer com uma rede, significa que há algo que deve ser apanhado. Se quiser guardar esse objecto, seleccione-o e coloque-o na casa do Mocho.



Quando o cursor se parecer com um disco vazio, significa que algo ou alguém que era procurado foi encontrado. Seleccione, veja e ouça!

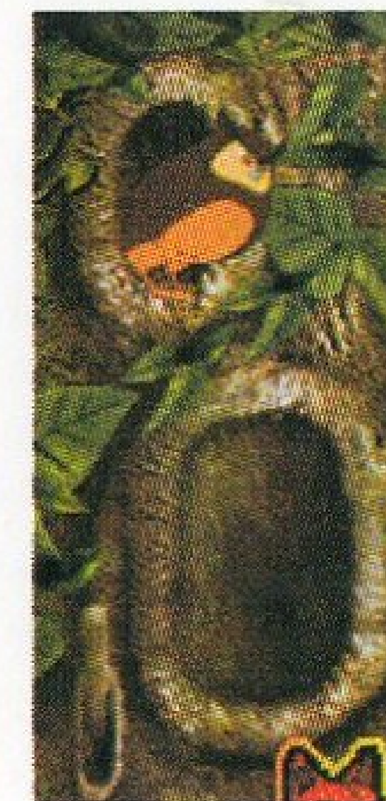


Quando o cursor se parecer com um relógio, deve observar a sequência em acção ou esperar que o cursor mude.



Quando se parecer com o desenho, pode interromper o jogo a qualquer momento.

A Casa do Mocho

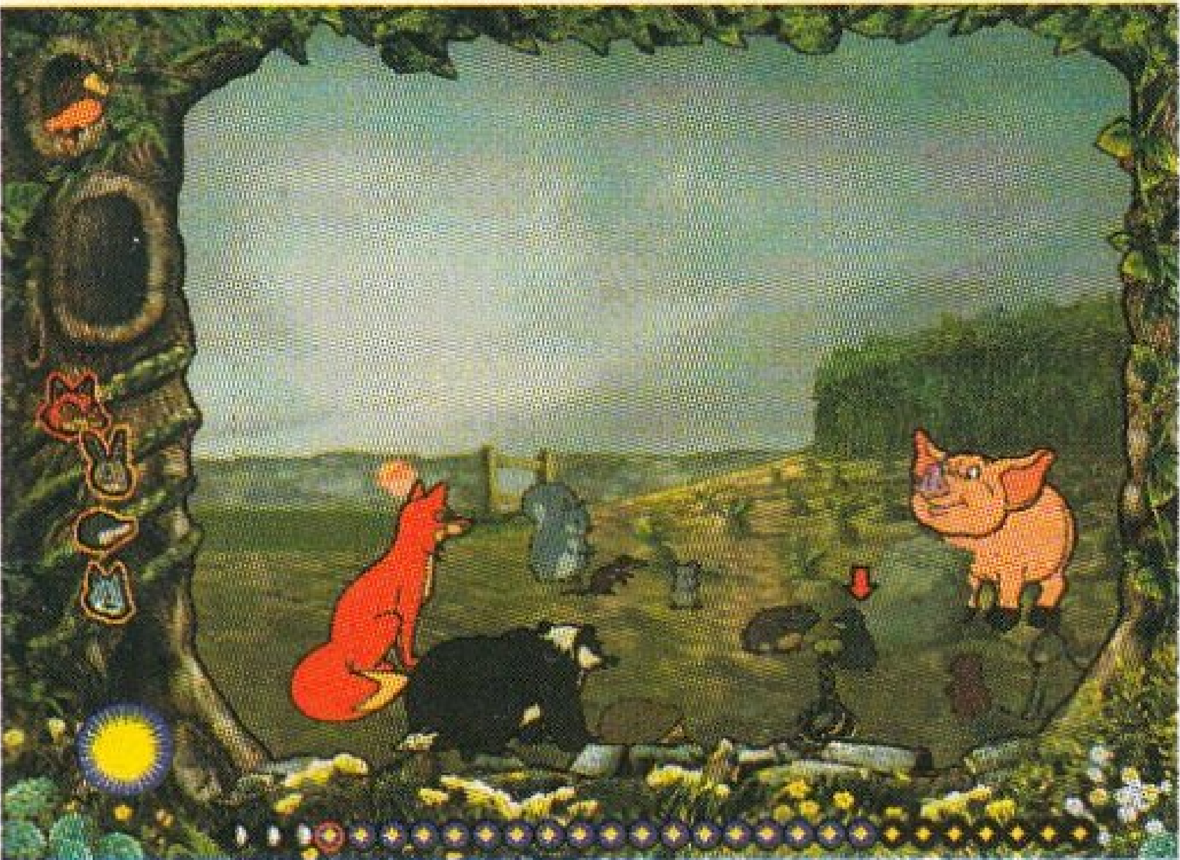


Apanhe as coisas utilizando a rede (ver Conhecer o Jogo). De seguida guarde-as na casa do Mocho na árvore.

Pode-se armazenar tudo aquilo que se encontrar. Veja o conteúdo da casa seleccionando o ramo que se encontra ao lado da mesma.

Responder a Adivinhas

Quando um animal (tal como um porco) propõe uma adivinha, os Animais da Floresta encantada responder-lhe-ão. Seleccione aquela que lhe parecer a resposta correcta. Se escolher uma resposta que esteja errada, ser-lhe-á colocada outra. Tem que se responder correctamente para poder prosseguir com a viagem.



Tempo

O tempo é muito importante nesta aventura, visto que os animais da Floresta Encantada têm que chegar ao Parque dos Veados Brancos antes que alguns deles tenham que hibernar no inverno. Eles têm um total de 28 dias para chegar ao Parque dos Veados Brancos.



Os símbolos ao longo do fundo do ecrã mostram o total de dias que restam, e quantos animais faltam para completar cada etapa da jornada. Eles têm 7 dias desde a Floresta Encantada para atravessar o rio, 14 dias para chegar ao pântano, através da Quinta e do Bosque dos Esquilos atravessando a estrada, e a partir daí mais 7 dias para chegar ao Parque dos Veados Brancos.



O sol no canto esquerdo do ecrã mostra o passar do tempo dia após dia.

Noite

Quando a noite cai, a procura pára, e ser-lhe-á dito quantos dias restam.

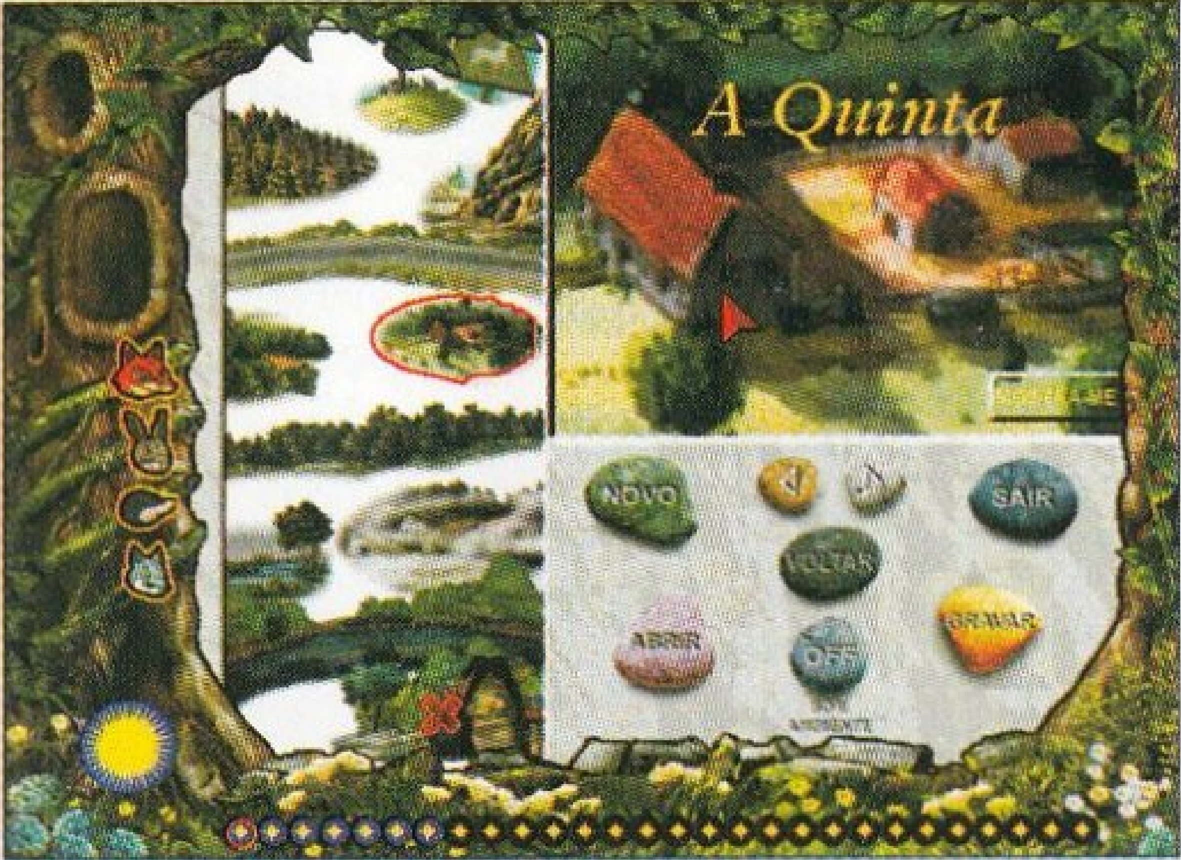
Energia

Os animais precisam de manter as suas reservas de energia bem abastecidas para poderem chegar ao fim desta difícil jornada. O jogador deve ajudá-los a procurar e caçar comida quando os seus níveis de energia descem. Caso não se os ajude, o jogo deles terminará.



As barras de energia à esquerda no ecrã descem sempre que um dos animais necessita de alimentos. Os próprios animais avisá-lo-ão no caso de ficarem com fome. Seleccione qualquer animal para jogar o Jogo da Comida para subir os seus níveis de energia (ver a secção dos Jogos de Comida). Seleccione o animal novamente para terminar o Jogos de Comida.

Ecrã do Mocho



Se seleccionar o Mocho, a aventura pára por instantes para verificar os progressos feitos e verificar pistas e informações que já tenham sido recolhidos. Pode-se também iniciar um novo jogo, gravar o jogo actual, abrir jogos que anteriormente tenha sido gravados, ligar ou desligar o som ambiente, e saír do jogo. O seu jogo fica em pausa durante este processo.

Seleccione o botão de "mostre-me" na janela de informações para ver um pequeno vídeo que explica como se joga este jogo.



Inicie um novo jovo seleccionando o botão "novo". Depois pode-se optar por um desafio fácil, médio ou difícil.



Grave o seu jogo ao seleccionar o botão "gravar". Escreva então o nome do seu jogo quando a aparecer a janela. Não poderá conter mais de oito caracteres.



Abra um jogo anteriormente gravado ao seleccionar o botão "abrir". Percorra os jogos que se encontram gravados e seleccione o que quer abrir.



Regresse para onde estava ao seleccionar o botão "voltar".

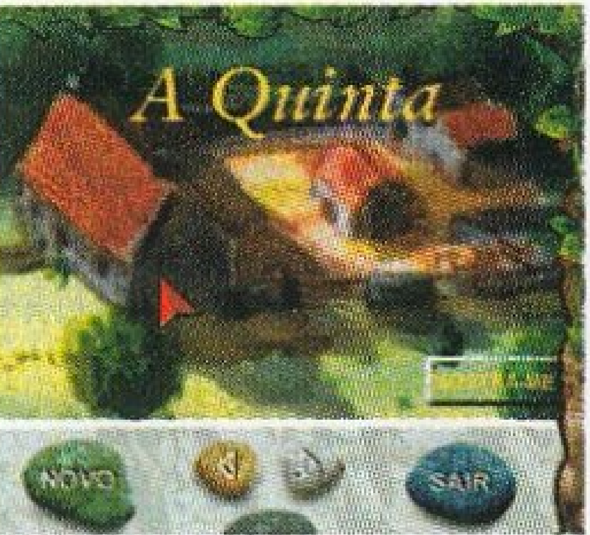


Termine o jogo ao seleccionar o botão "sair".



Desligue ou ligue os sons de fundo utilizando o botão "off".

A Base de Dados



Se já guardou um filme, este estará guardado na sua Base de Dados, e poderá tornar a vê-lo novamente. O Mocho dar-lhe-á muita informação útil que o ajudará a encontrar a resposta às adivinhas e aos puzzles, por isso veja e ouça com atenção. Para ver ou ouvir novamente um filme ou uma pista, seleccione o mapa para descriminar onde essa informação foi encontrada. De seguida procure na Base de Dados dessa área ao seleccionar as setas. Seleccione o ecrã da Base de Dados para tornar a ver o filme ou ouvir a pista novamente.

Gravar

É importante ir gravando o jogo de tempos em tempos. Desta forma, não se tem que começar tudo do início sempre que se reiniciar o programa, ou se as coisas correrem mal. Sempre que a aventura estiver a correr bem, pare e grave a sua posição. É uma boa ideia fazer isso sempre que aparece uma tarefa mais difícil, tal como atravessar a estrada.

Jogos de Comida

Ajude os animais a manter os seus níveis de energia altos procurando a comida adequada (O Juramento significa que eles não podem fazer mal uns aos outros). Seleccione um sítio no ecrã e o animal deslocar-se-á para o local escolhido. Eles precisam de interceptar a comida para a apanharem. Assim que o botão de energia do animal estiver no máximo, então significa que o seu nível de energia está totalmente carregado (ver Energia). Pode-se então ir para um qualquer outro Jogo de Comida, ou voltar à aventura.

Raposa

A Raposa tem que perseguira ratos. Guie a Raposa até aos ratos seleccionando à volta do ecrã. Cada vez que come, o seu nível de energia aumenta. Atenção ao Fazendeiro, porque se ele atingir a Raposa com uma batata, a Raposa perde energia!



Toupeira

A Toupeira tem que encurralar e apanhar minhocas. A Toupeira tem que ser guiada até às minhocas que se movimentam na terra. Isso causa desgaste à toupeira. Assim que ela tiver cavado alguns tuneis, a Toupeira perderá menos energia quando se deslocar através deles. Mas atenção, quanto mais terra ela escavar, menos espaço há para as minhocas!



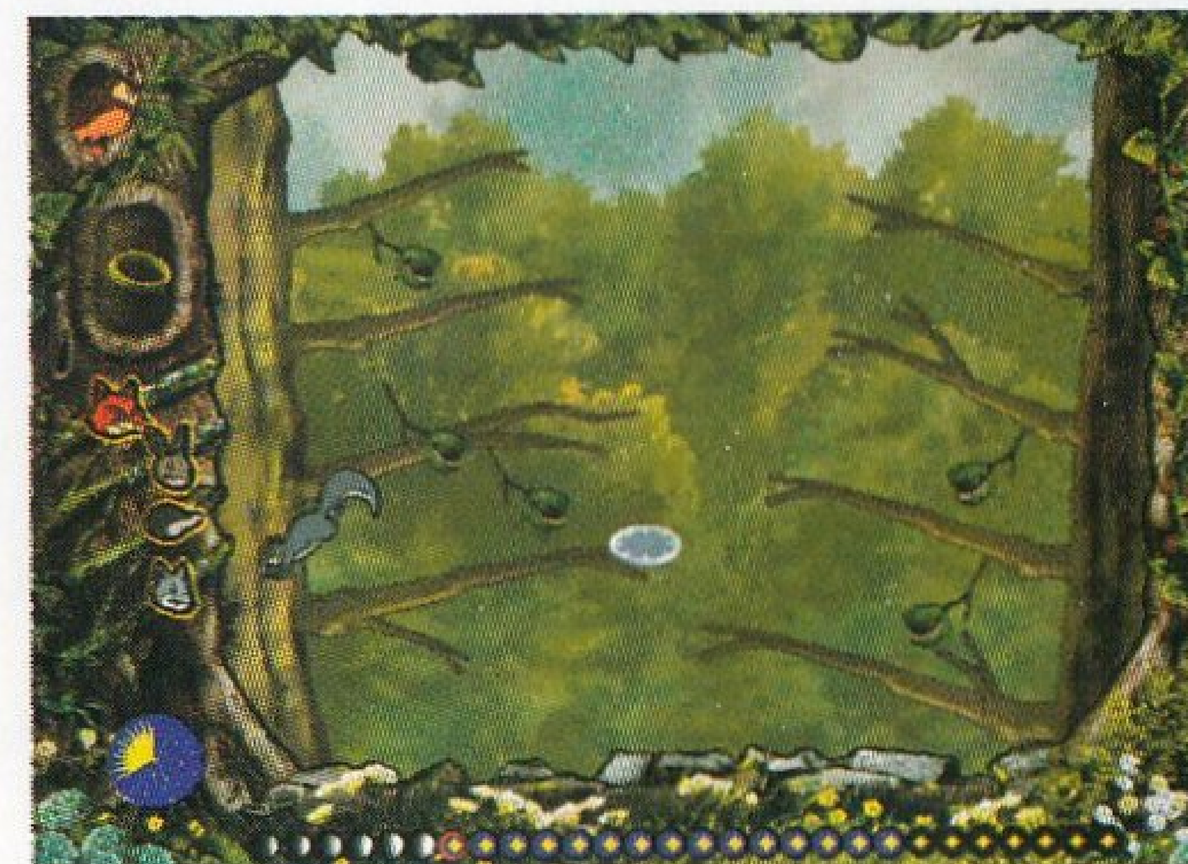
Coelho

O Coelho come erva e vegetais. Atenção ao Fazendeiro enquanto procura comida para o Coelho. Poderá guiar o Coelho seleccionado o local para onde ele se deverá deslocar. Quanto mais o Coelho andar, mais energia irá o Coelho perder.



Esquilo

Os Esquilos saltam e apanham avelãs. O Esquilo irá saltar de ramo em ramo à procura de avelãs. Mantenha o botão do rato pressionado para que ele dê uma corrida. O Esquilo salta mal se deixe de pressionar o botão do rato. Se ele chegar ao fim do ramo sem se ter soltado o botão do rato o Esquilo não saltará. Se ele saltar cedo demais, ele cairá da árvore e perderá energia. Tente não deitar abaixo nenhuma das avelãs!



Jogo do Rio

Ajude cada um dos animais a atravessar o rio.

Seleccione os troncos para que eles saltem de tronco em tronco.

Eles terão que chegar aos bancos de areia do outro lado da margem, por isso cuidado com a pontaria.



Jogo da Estrada

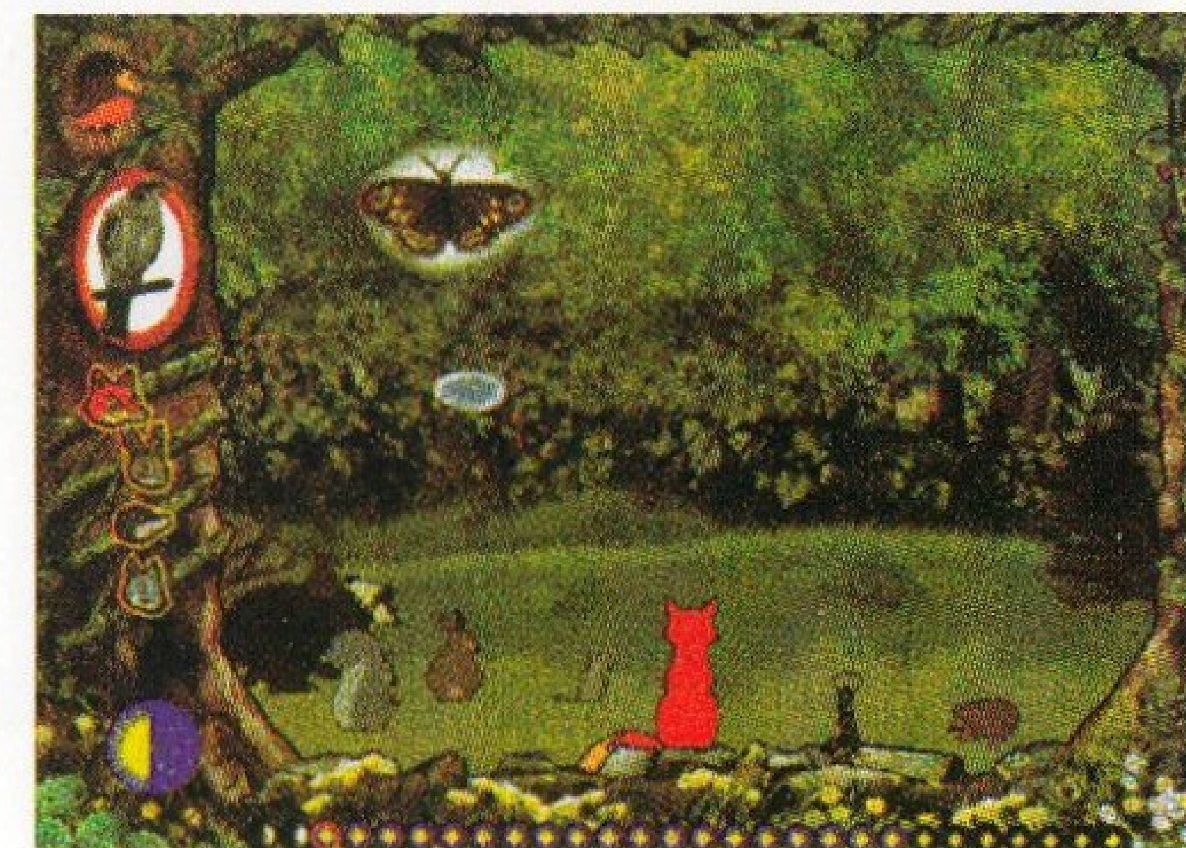
Ajude cada um dos animais a atravessar a estrada.

Seleccione as marcas na estrada para fazer com que o animal ande em frente. Eles serão empurrados para o início sempre que derem de caras com um automóvel.

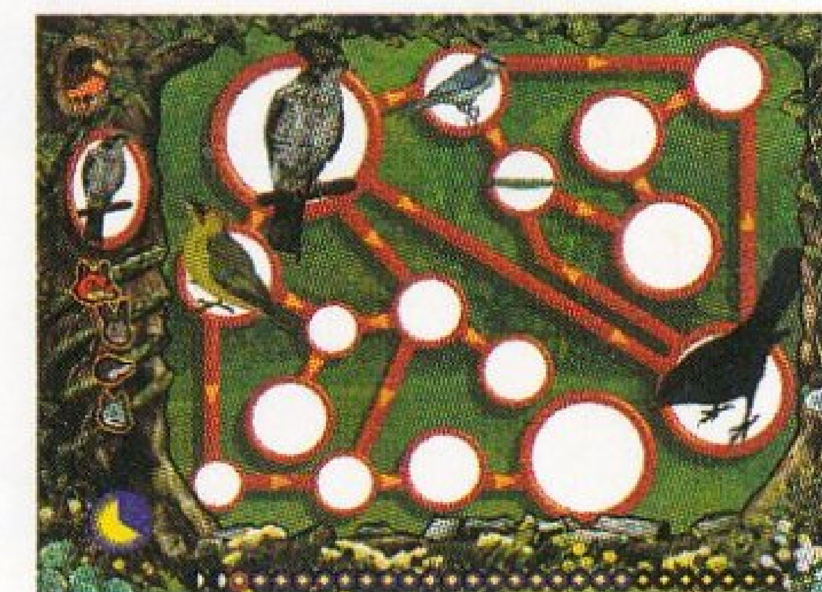


Jogo da Sebe

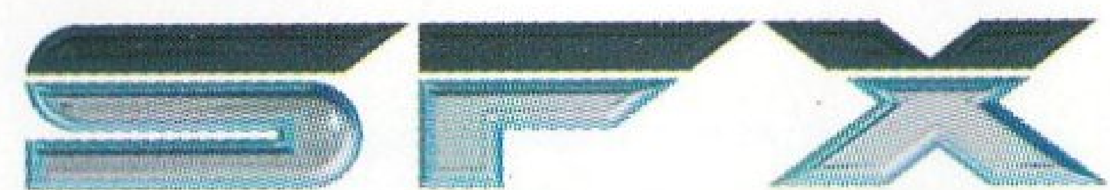
Neste jogo, tem que completar a Cadeia Alimentar. Escondidos na Sebe, que ao todo são três ecrãs, estão diversos tipos de animais, pássaros, insectos e plantas. Procure nas sebes para os encontrar. Quando descobrir o item que corresponde ao que é comido por um animal representado no botão da cadeia alimentar, seleccione-o e coloque-o no respectivo botão. Caso esteja certo, passará a fazer parte da cadeia alimentar. Continue até terminar a Cadeia Alimentar. Seleccione o botão da Cadeia Alimentar para a ver. Seleccione novamente para fechar essa janela.



A Cadeia Alimentar



Apenas se poderá adicionar um item à cadeia se estiver na ordem correcta. Tem que encontrar o pássaro ou animal que o coma primeiro. Seleccione algo da Cadeia Alimentar para que apareça no botão. Depois é só descobrir do que é que esse animal se alimenta.

Outros produtos 



Meu Pequeno Mundo

3 aos 6 anos de idade

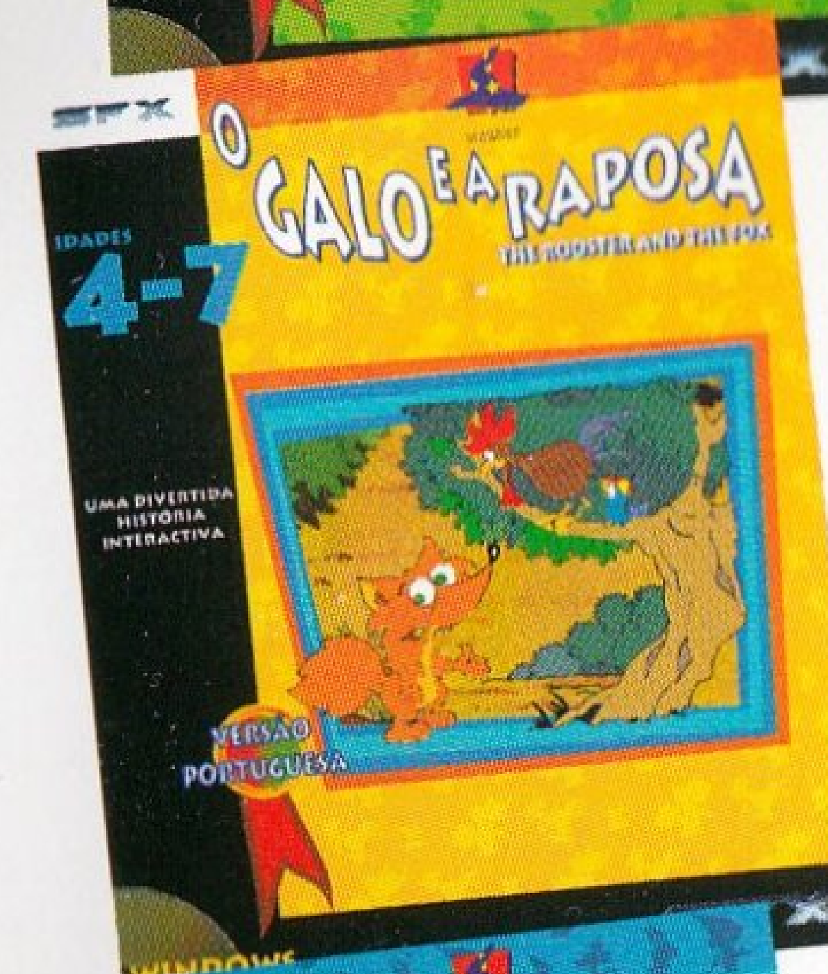


MAGIC TALES COLLECTION

4 AOS 7 DE IDADE



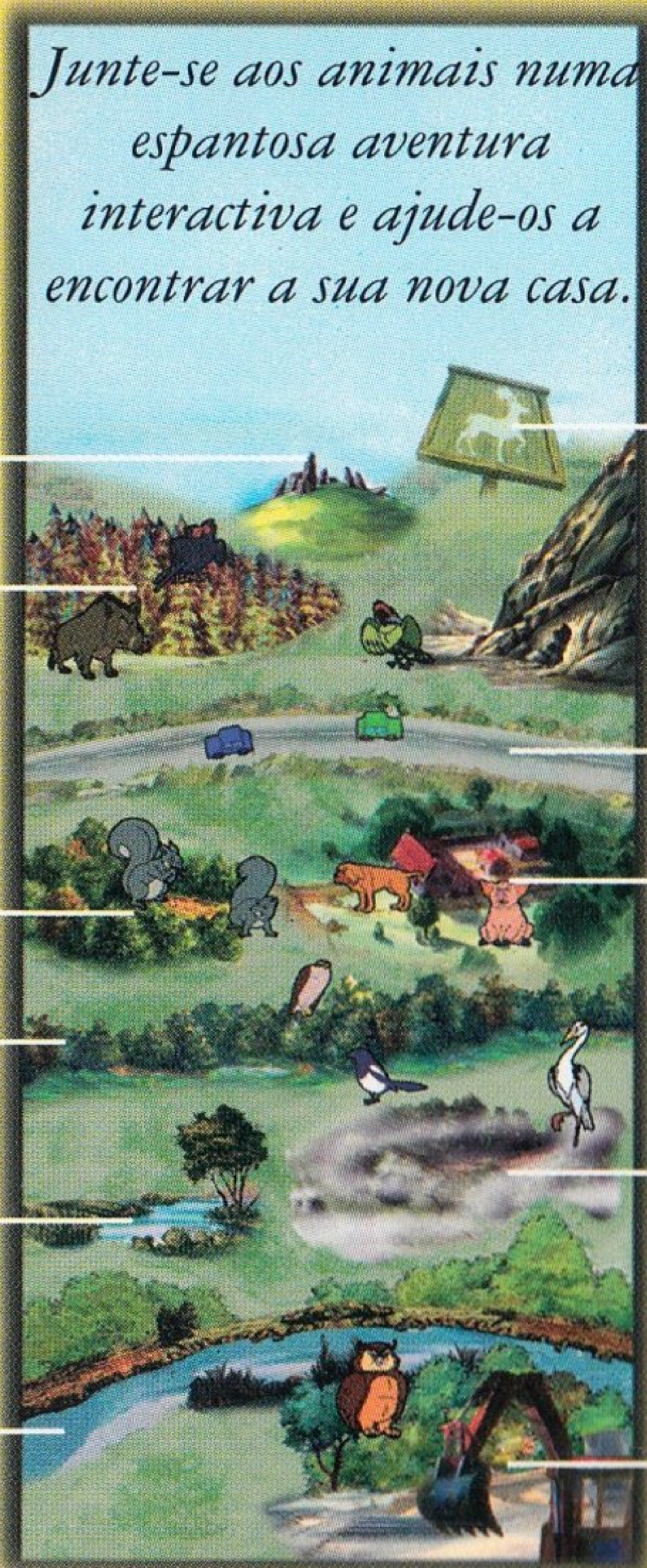
O COELHINHO BRANCO



O GALO E A RAPOSA



O PEQUENO MÁGICO



Pedras

Parque dos Veados

Floresta

Estrada

Quinta

Pinhal do Esquilo

Sebes

Pântano Nebuloso

Lago

Rio

Floresta Encantada

BBC MULTIMEDIA